

JP2000-288239A

It is well-known that a user-specific game data including the progress state and the result of the game is associated with user ID and be stored, and the corresponding game data is read out by the demand from a user having the said ID.

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2000-288239
(P2000-288239A)

(43) 公開日 平成12年10月17日 (2000. 10. 17)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	デマコト* (参考)
A 6 3 F 9/00	5 1 2	A 6 3 F 9/00	5 1 2 B
			5 1 2 C
9/14		9/14	A

審査請求 未請求 請求項の数17 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願2000-7489 (P2000-7489)
(62) 分割の表示 特願平11-95740の分割
(22) 出願日 平成11年4月2日 (1999. 4. 2)

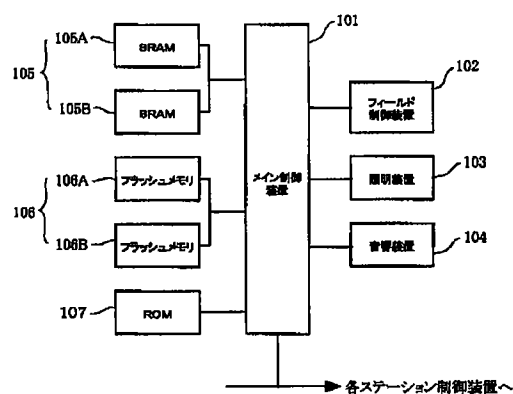
(71) 出願人 000105637
コナミ株式会社
東京都港区虎ノ門四丁目3番1号
(72) 発明者 楠田 和弘
兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地
の2 コナミ株式会社内
(72) 発明者 安藤 卓哉
兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地
の2 コナミ株式会社内

(54) 【発明の名称】 メダルゲーム機

(57) 【要約】

【課題】 ゲームの継続性を確保することができるメダルゲーム機を提供する。

【解決手段】 ゲームの進行に応じた遊技価値を払い出すメダルゲーム機において、着脱可能な記録媒体の情報を読み取る磁気情報読取装置208と、中断されたゲームの状態や履歴を個々の記録媒体と対応付けて記憶するSRAM105と、ゲームの進行に応じた遊技価値を払い出すメダル管理装置203と、を備え、記録媒体には個々の記録媒体を特定する特定情報が記録され、SRAM105には、特定情報と対応付けてゲームの状態や履歴が記憶されるとともに、磁気情報読取装置208によって読み取られた特定情報に対応付けられてRAM105に記憶されたゲームの状態や履歴を用いて、そのゲームの続きを継続的に進行させる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ゲームの進行に応じた遊技価値を払い出すメダルゲーム機において、
着脱可能な記録媒体の情報を読み取る読取手段と、
中断されたゲームの状態や履歴を個々の前記記録媒体の情報と対応付けて記憶する記憶手段と、
ゲームを進行させるゲーム進行手段と、
前記ゲーム進行手段によるゲームの進行に応じた遊技価値を払い出す払い出し手段と、を備え、
前記記録媒体には個々の記録媒体を特定する特定情報が記録され、
前記記憶手段には、前記特定情報と対応付けて前記ゲームの状態や履歴が記憶されるとともに、
前記ゲーム進行手段は、前記読取手段によって読み取られた前記特定情報に対応付けられて前記記憶手段に記憶された前記ゲームの状態や履歴を用いて、そのゲームの続きを継続的に進行させるようにしたことを特徴とするメダルゲーム機。

【請求項 2】 前記記録媒体に情報を書き込む書込み手段を備え、
前記書込み手段は、ゲームの中断に際して前記記録媒体に前記特定情報を書き込むことを特徴とする請求項 1 に記載のメダルゲーム機。

【請求項 3】 前記書込み手段は、ゲームの中断に際して前記記録媒体の前記特定情報を書き換えることを特徴とする請求項 2 に記載のメダルゲーム機。

【請求項 4】 前記記録媒体および前記記憶手段にそれぞれ記憶された特定情報を照合する照合手段と、
前記メダルゲーム機の内部情報に基づいて前記特定情報を作成する特定情報作成手段と、を備え、
前記書込み手段は、前記特定情報作成手段により作成された前記特定情報を前記記録媒体に書込み、
前記記憶手段には、前記特定情報作成手段により作成された前記特定情報が記憶されることを特徴とする請求項 2 または 3 に記載のメダルゲーム機。

【請求項 5】 ゲームを進行させる共通のフィールドと、
前記共通のフィールドで進行されるゲームに関するプレイヤーの入力操作をそれぞれ受付ける複数のステーションと、を備えることを特徴とする請求項 1 ～ 4 のいずれか 1 項に記載のメダルゲーム機。

【請求項 6】 前記読取手段が前記ステーションごとに設けられていることを特徴とする請求項 5 に記載のメダルゲーム機。

【請求項 7】 前記記憶手段は、前記ステーションごとに設けられ、前記入力操作に応じて発生する前記ゲームの状態や履歴を一時的に記憶する第 1 の記憶装置と、
前記第 1 の記憶装置に記憶された前記ゲームの状態や履歴によって古い前記ゲームの状態や履歴が更新される第 2 の記憶装置とを備えることを特徴とする請求項 6 に記

載のメダルゲーム機。

【請求項 8】 前記ゲーム進行手段は、前記読取手段により読み取られた前記特定情報に基づいて、対応する前記ゲームの状態や履歴を前記第 2 の記憶装置から前記第 1 の記憶装置に読込むとともに、前記第 1 の記憶装置に読み込まれた前記ゲームの状態や履歴を用いてそのゲームを継続的に進行させることを特徴とする請求項 7 に記載のメダルゲーム機。

【請求項 9】 前記ゲームの状態や履歴には最後にゲームをプレイした時を特定する最終プレイ時情報が含まれ、
前記最終プレイ時情報に基づき、前記記憶手段に記憶されている前記ゲームの状態や履歴のうち古い状態や履歴を優先して消去することを特徴とする請求項 1 ～ 8 のいずれか 1 項に記載のメダルゲーム機。

【請求項 10】 前記ゲームの状態や履歴は、前記プレイヤーによってゲーム上で育成される育成対象の育成成果を含むことを特徴とする請求項 1 ～ 9 のいずれか 1 項に記載のメダルゲーム機。

【請求項 11】 前記ゲームの状態や履歴は、前記プレイヤーによってゲーム上で育成される育成対象の育成成果を含み、
前記育成対象は、ゲーム上の競争を行うものであり、その競争において前記育成成果に応じた能力を発揮するものであることを特徴とする請求項 10 に記載のメダルゲーム機。

【請求項 12】 前記ゲームの状態や履歴は、前記ステーションにおける前記プレイヤーの操作によって育成される育成対象の育成成果を含み、
前記育成対象は、前記共通のフィールドにおいてゲーム上の競争を行うものであって、その競争において前記育成成果に応じた能力を発揮するものであることを特徴とする請求項 5 ～ 8 のいずれか 1 項に記載のメダルゲーム機。

【請求項 13】 前記育成対象はゲーム上の競争馬であり、前記共通のフィールドにおいてレースに出馬するものであることを特徴とする請求項 12 に記載のメダルゲーム機。

【請求項 14】 ゲームの進行に応じた遊技価値を払い出すメダルゲーム機において、
着脱可能な記録媒体の情報を読み取る読取手段と、
中断されたゲームの状態や履歴を前記記録媒体に書込む書込み手段と、
ゲームを進行させるゲーム進行手段と、
前記ゲーム進行手段によるゲームの進行に応じた遊技価値を払い出す払い出し手段と、を備え、
前記ゲーム進行手段は、前記読取手段によって読み取られたゲームの状態や履歴を用いて、そのゲームの続きを継続的に進行させるようにしたことを特徴とするメダルゲーム機。

【請求項 15】 ゲームの進行に応じた遊技価値を払い出すメダルゲーム機において、

第 1 のゲーム機と、

第 2 のゲーム機と、

前記第 1 のゲーム機における、中断されたゲームの状態や履歴を記憶する記憶手段と、

前記第 2 のゲーム機と前記記憶手段とを互いに接続する通信手段と、を備え、

前記第 1 および第 2 のゲーム機には、着脱可能な記録媒体の情報を読み取る読取手段と、

ゲームを進行させるゲーム進行手段と、

前記ゲーム進行手段によるゲームの進行に応じた遊技価値を払い出す払い出し手段と、がそれぞれ設けられ、

前記記録媒体には個々の記録媒体を特定する特定情報が記録され、

前記記憶手段には、前記特定情報と対応付けて前記ゲームの状態や履歴が記憶されるとともに、

前記第 2 のゲーム機の前記ゲーム進行手段は、前記第 2 のゲーム機の読取手段によって読み取られた前記特定情報に対応付けられて前記記憶手段に記憶された前記ゲームの状態や履歴を、前記通信手段を介して獲得するとともに、獲得された前記ゲームの状態や履歴を用いて、そのゲームの続きを前記第 2 のゲーム機において継続的に進行させるようにしたことを特徴とするメダルゲーム機。

【請求項 16】 前記読取手段により読み取られた特定情報の正誤を判断する正誤判断手段を備えることを特徴とする請求項 1～15 のいずれか 1 項に記載のメダルゲーム機。

【請求項 17】 前記記録媒体として磁気カードを用いることを特徴とする請求項 1～16 のいずれか 1 項に記載のメダルゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲームの進行に応じた遊技価値を払い出すメダルゲーム機に関する。

【0002】

【従来の技術】ゲームセンター等に設置されるメダルゲーム機では、中断されたゲームの継続性を確保することができなかった。例えば、プレイヤーが特定のゲーム機でゲームをプレイし、数日後に再来した場合、前回のゲームと今回のゲームとはゲーム進行上無関係であり、前回のゲーム結果が今回のゲームに反映されることはない。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】従来のメダルゲーム機では、一連のゲームが継続される間、プレイヤーはゲーム機から離れることができない。このため、プレイヤーの操作に応じて対象物のパラメータが変化する過程を楽しむゲーム、例えば、競馬ゲームにおける自分の持ち馬

を調教して、その能力などを変化させることにより育成する育成ゲームのように、ゲームが長時間にわたって継続されることにより面白みが深まるようなゲーム分野に、メダルゲーム機を適用することは困難な面があった。また、メダルゲーム機におけるゲームの魅力を高めるためにも、中断されたゲームの継続性を確保することができるメダルゲーム機の出現が強く望まれていた。

【0004】本発明は、ゲームの継続性を確保することができるメダルゲーム機を提供することを目的とする。

10 【0005】

【課題を解決するための手段】請求項 1 に記載の発明は、ゲームの進行に応じた遊技価値を払い出すメダルゲーム機において、着脱可能な記録媒体の情報を読み取る読取手段（208）と、中断されたゲームの状態や履歴を個々の記録媒体と対応付けて記憶する記憶手段（105, 106, 207）と、ゲームを進行させるゲーム進行手段（101, 201）と、ゲーム進行手段（101, 201）によるゲームの進行に応じた遊技価値を払い出す払い出し手段（203）と、を備え、記録媒体には個々の記録媒体を特定する特定情報が記録され、記憶手段（105, 106, 207）には、特定情報と対応付けてゲームの状態や履歴が記憶されるとともに、ゲーム進行手段（101, 201）は、読取手段（208）によって読み取られた特定情報に対応付けられて記憶手段（105, 106, 207）に記憶されたゲームの状態や履歴を用いて、そのゲームの続きを継続的に進行させるようにしたことを特徴とする。

【0006】この発明では、記憶手段（105, 106, 207）に記憶されたゲームの状態や履歴を用いるようにしたので、ゲームの継続性を確保できる。また、ゲームの状態や履歴を記憶手段（105, 106, 207）に記憶するので、記録媒体にゲームの状態や履歴を記録する必要がない。このため、記録媒体が不正に利用されることを効果的に防止できる。

【0007】請求項 1 のメダルゲーム機において、請求項 2 のように、記録媒体に情報を書き込む書込み手段（209）を備え、書込み手段（209）が、ゲームの中断に際して記録媒体に特定情報を書込むようにしてもよい。

【0008】請求項 1 のメダルゲーム機において、請求項 3 のように、書込み手段（209）が、ゲームの中断に際して記録媒体の特定情報を書き換えるようにしてもよい。

【0009】この場合には、ゲームが中断される度に特定情報が書き換えられるので、記録媒体に対する不正を効果的に防止できる。

【0010】請求項 2 または 3 のメダルゲーム機において、請求項 4 のように、記録媒体および記憶手段（105, 106, 207）にそれぞれ記憶された特定情報を照合する特定情報照合手段（101, 201）と、ゲー

ムの状態や履歴に基づいて特定情報を作成する特定情報作成手段(101, 201)と、を備え、書込み手段(209)が、特定情報作成手段(101, 201)により作成された特定情報を記録媒体に書込み、記憶手段(105, 106, 207)には、特定情報作成手段(101, 201)により作成された特定情報が記憶されるようにしてもよい。

【0011】この場合には、特定情報がゲームの状態や履歴に基づいて作成されるので、作成の度に特定情報が異なるものとなる。したがって、記録媒体に対する不正を効果的に防止できる。

【0012】請求項1～4のいずれか1項のメダルゲーム機において、請求項5のように、ゲームを進行させる共通のフィールド(2)と、共通のフィールド(2)で進行されるゲームに関するプレイヤーの入力操作をそれぞれ受付ける複数のステーション(3)と、を備えてもよい。

【0013】請求項5のメダルゲーム機において、請求項6のように、読取手段(209)がステーション(3)ごとに設けられていてもよい。

【0014】この場合には記録媒体をステーション(3)の外に持ち出す必要がない。

【0015】請求項6のメダルゲーム機において、請求項7のように、記憶手段(105, 106, 207)が、ステーション(3)ごとに設けられ、入力操作に応じて発生する最新のゲームの状態や履歴を一時的に記憶する第1の記憶装置(207)と、第1の記憶装置(207)に記憶されたゲームの状態や履歴によって古いゲームの状態や履歴が更新される第2の記憶装置(105, 106)とを備えてもよい。

【0016】この場合には、第1の記憶装置(207)および第2の記憶装置(105, 106)に、それぞれ適切な性能のデバイスを用いることにより、ゲームの状態や履歴の取扱いの迅速性とゲームの状態や履歴の記憶容量の拡大との両立を図ることができる。

【0017】請求項7のメダルゲーム機において、請求項8のように、ゲーム進行手段(101, 201)は、読取手段(208)により読み取られた特定情報に基づいて、対応するゲームの状態や履歴を第2の記憶装置(105, 106)から第1の記憶装置(207)に読込むとともに、第1の記憶装置(207)に読み込まれたゲームの状態や履歴を用いてそのゲームを継続的に進行させてもよい。

【0018】この場合には、第1の記憶装置(207)および第2の記憶装置(105, 106)に、それぞれ適切な性能のデバイスを用いることにより、ゲームの状態や履歴の取扱いの迅速性を確保できる。

【0019】請求項1～8のいずれか1項のメダルゲーム機において、請求項9のように、ゲームの状態や履歴には最後にゲームをプレイした時を特定する最終プレイ

時情報が含まれ、最終プレイ時情報に基づき、記憶手段(105, 106, 207)に記憶されているゲームの状態や履歴のうち古い状態や履歴を優先して消去してもよい。

【0020】この場合には、記憶手段(105, 106, 207)の空き容量を合理的に確保できる。

【0021】請求項1～9のいずれか1項のメダルゲーム機において、請求項10のように、ゲームの状態や履歴は、プレイヤーによってゲーム上で育成される育成対象の育成成果を含んでもよい。

【0022】この場合には育成ゲームの継続性を確保できる。

【0023】請求項10のメダルゲーム機において、請求項11のように、ゲームの状態や履歴は、プレイヤーによってゲーム上で育成される育成対象の育成成果を含み、育成対象は、ゲーム上の競争を行うものであり、その競争において育成成果に応じた能力を発揮するものとしてもよい。

【0024】請求項5～8のいずれか1項のメダルゲーム機において、請求項12のように、ゲームの状態や履歴は、ステーション(3)におけるプレイヤーの操作によって育成される育成対象の育成成果を含み、育成対象は、共通のフィールド(2)においてゲーム上の競争を行うものであって、その競争において育成成果に応じた能力を発揮するものとしてもよい。

【0025】請求項12のメダルゲーム機において、請求項13のように、育成対象はゲーム上の競争馬であり、共通のフィールド(2)においてレースに出馬するものとしてもよい。

【0026】請求項14に記載の発明は、ゲームの進行に応じた遊技価値を払い出すメダルゲーム機において、着脱可能な記録媒体の情報を読み取る読取手段と、中断されたゲームの状態や履歴を記録媒体に書込む書込み手段と、ゲームを進行させるゲーム進行手段と、ゲーム進行手段によるゲームの進行に応じた遊技価値を払い出す払い出し手段と、を備え、ゲーム進行手段は、読取手段によって読み取られたゲームの状態や履歴を用いて、そのゲームの続きを継続的に進行させるようにしたことを特徴とする。

【0027】この発明では、記録媒体に記憶されたゲームの状態や履歴を用いるようにしたので、ゲームの継続性を確保できる。

【0028】請求項15に記載の発明は、ゲームの進行に応じた遊技価値を払い出すメダルゲーム機において、第1のゲーム機と、第2のゲーム機と、第1のゲーム機における、中断されたゲームの状態や履歴を記憶する記憶手段と、第2のゲーム機と記憶手段とを互いに接続する通信手段と、を備え、第1および第2のゲーム機には、着脱可能な記録媒体の情報を読み取る読取手段と、ゲームを進行させるゲーム進行手段と、ゲーム進行手段

によるゲームの進行に応じた遊技価値を払い出す払い出し手段と、がそれぞれ設けられ、記録媒体には個々の記録媒体を特定する特定情報が記録され、記憶手段には、特定情報と対応付けてゲームの状態や履歴が記憶されるとともに、第2のゲーム機のゲーム進行手段は、第2のゲーム機の読取手段によって読み取られた特定情報に対応付けられて記憶手段に記憶されたゲームの状態や履歴を、通信手段を介して獲得するとともに、獲得されたゲームの状態や履歴を用いて、そのゲームの続きを第2のゲーム機において継続的に進行させるようにしたことを特徴とする。

【0029】この発明では、記憶手段に記憶されたゲームの状態や履歴を用いるようにしたので、ゲームの継続性を確保できる。また、通信手段を介して記憶手段に記憶されたゲームの状態や履歴を獲得するので、第1のゲーム機でプレイしたゲームの続きを第2のゲーム機においてプレイすることができる。

【0030】請求項1～15のいずれか1項に記載のメダルゲーム機において、請求項16のように、読取手段(208)により読み取られた特定情報の正誤を判断する正誤判断手段(101、102)を備えてもよい。

【0031】この場合には、正誤判断手段(101、102)により記録媒体の特定情報の正誤が判断されるので、記録媒体に対する不正を効果的に防止できる。

【0032】請求項1～16のいずれか1項のメダルゲーム機において、請求項17のように、記録媒体として磁気カードを用いてもよい。

【0033】なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

【0034】

【発明の実施の形態】以下、図1～図18を参照して本発明のメダルゲーム機の一実施の形態について説明する。

【0035】図1は本実施形態のメダルゲーム機の外観を示す斜視図である。本実施形態は、ゲームセンター(アーケード)等に設置される、いわゆるメダルゲーム機に関するものである。

【0036】図1に示すように、ゲーム機1は中央部分に設けられたフィールド2と、フィールド2を取り囲むように設けられた複数のステーション3とを備える。

【0037】フィールド2には出馬ゲート21を備える競馬場の馬場22が設けられ、馬場22内で複数の模型馬(不図示)を走行させることで本物の競馬さながらのレースが展開される。フィールド2の周囲にはレースの実況コールの音声等を出力するための複数のスピーカシステム26が配置されている。

【0038】各ステーション3には、ゲームの進行に応じたゲーム画面を表示するディスプレイ31と、ディスプレイ31の表示面に重ね合わされたタッチパネル32

とが設けられている。プレイヤーがゲーム画面の指示に従いディスプレイ31に表示されたゲーム画面の所定位置に触ると、タッチパネル32によりその位置が検出され、ゲーム機1においてプレイヤーの操作内容が認識される。また、各ステーション3には、プレイヤーによって遊技価値としてのメダルが投入されるメダル投入部33、プレイヤーに向けてメダルが払い出されるメダル払い出し口34、および磁気カードを挿入するための磁気カード差込口35が設けられている。

【0039】図1に示すように、フィールド2の上方には、ゲーム名称等を表示するための表示部23、およびフィールド2を照明する照明装置24が支持柱25により支持されている。

【0040】次に、ゲーム機1を用いたゲームの内容についてその概要を説明する。ゲーム機1では、所定のサイクルに従って実際の中央競馬と同一名称のレースが順次開催される。1年分のレースとして約60のレースが用意されており、各レースごとに、ベットのための時間、すなわち馬券を購入するための時間と、模型馬を用いてレースが行われる時間と、レース結果を表示するための時間とが確保される。レースが行われる時間は各レースの距離等に応じて変動する。1年度分のレースは約2時間程度で一巡し、1年度分のレースが終了すると、連続的に次年度のレースが開始される。

【0041】プレイヤーは、各レースごとに着順を予想し、自由に馬券を購入することができる。馬券の購入はメダルをベットすることにより行い、購入した馬券がレースの結果と一致していれば、メダルのベット数とオッズに応じた額(枚数)のメダルが配当として払い出される。ここでいう馬券の購入は、予想する着順に対してメダルをかける行為のことを表す。

【0042】また、プレイヤーは、馬主としてゲームに参加することができる。すなわち、プレイヤーは、複数用意された競争馬の中から好きな馬を選択し、その馬を所定枚数のメダルを支払って購入することができる。また、購入した馬の厩舎をプレイヤーの意思で選択することができる。購入した馬の名前は予めゲーム機本体内に記憶された中から選択した名前と、プレイヤーの入力した名前(例えばプレイヤーの氏名)とを組み合わせることにより作成される。プレイヤーは購入馬の調教を行い、購入馬を育成することができる。また、育成した馬を自分の希望するレースに出馬させることができ、出馬に際して、騎手を選択することができる。

【0043】馬主としてゲームに参加する場合のゲームプレイの継続性を確保するため、ゲーム機1ではプレイヤーのIDコード等を記憶した磁気カードを用いている。プレイヤーの過去のゲームプレイの結果はプレイヤーデータとしてゲーム機1に記憶され、磁気カードのIDコード等とこの記録されたプレイヤーデータに含まれるIDコードとを照合することにより、必要なプレイヤ

ーデータを読み込んでゲームに使用する。このため、プレイヤーはこの磁気カードを携帯することによって、何時でもゲームの続きを楽しむことができる。

【0044】このように、ゲーム機1では、実際の国内レースのスケジュールに即したレースが継続的に行われており、プレイヤーは、任意のレースについて観客として馬券を買うことができるほか、馬主として競走馬を購入、育成してレースに参加することもできる。

【0045】図2はゲーム機1の動作を統合的に制御するためのメイン制御部を示す制御ブロック図、図3は各ステーション3ごとに設けられたステーション制御部を示す制御ブロック図である。

【0046】図2に示すように、フィールド2の側に配置されるメイン制御部は、メイン制御装置101と、フィールド2における模型馬の走行等を制御するためのフィールド制御部102と、フィールド2を照明する照明装置103と、競馬場の雰囲気を再現するための音響を発生させる音響装置104と、プレイヤーデータを記憶するためのSRAM105およびフラッシュメモリ106と、ゲームに必要なプログラムおよび各種データベースが格納されたROM107とを備える。音響装置104はスピーカシステム26(図1)を備える。ROM107に格納されるデータベースには、プレイヤーにより選択される例えば256種類の馬名とその音声データ、および各馬に関する各種データ、レースの日程等が含まれる。

【0047】図2に示すように、メイン制御装置101は、フィールド制御部102、照明装置103、音響装置104、SRAM105、フラッシュメモリ106およびROM107に、それぞれ接続されている。

【0048】なお、SRAM105は、電池等によって電源は常にバックアップされている。また、SRAM105やフラッシュメモリ106をそれぞれ2個有し、2つのSRAM105やフラッシュメモリ106には、同一データが記憶されるので、一方のデータが破壊された場合でも、データが失われることがない。

【0049】図2に示すように、SRAM105およびフラッシュメモリ106は、それぞれ2つのユニット105A、105Bおよびユニット106A、106Bを備え、ユニットの故障時や交換時に、他方のユニットをバックアップとして使用することができるように考慮されている。

【0050】図3に示すように、各ステーション3ごとに設けられるステーション制御部は、ステーション制御装置201と、上述のディスプレイ31と、メダルの払い出し等を管理するメダル管理装置203と、磁気カード差込口35に差し込まれた磁気カードを駆動するための磁気カード駆動装置204と、上述のタッチパネル32と、メダル投入部33を介して投入されたメダルを検出するメダル投入センサ206と、プレイヤーデータを

一時的に記憶するRAM207と、磁気カード差込口に差し込まれた磁気カードの磁気情報を読み取るための磁気情報読取装置208と、この磁気カードに磁気カード情報を書き込むための磁気情報書込装置209とを備える。

【0051】図3に示すように、ステーション制御装置201は、ディスプレイ31、メダル管理装置203、磁気カード駆動装置204、タッチパネル32、メダル投入センサ206、RAM207、磁気情報読取装置208および磁気情報書込装置209に、それぞれ接続されている。

【0052】また、図2および図3に示すように、各ステーション3のステーション制御装置201は、メイン制御装置101と接続されており、ステーション制御装置201とメイン制御装置101との間で必要な交信を行うことが可能とされている。

【0053】図4(a)はプレイヤーごとに記憶、管理されるプレイヤーデータのデータ構造を示している。プレイヤーデータにはゲームの状態や履歴の情報が含まれる。図4(a)に示すように、プレイヤーデータはプレイヤーごとに割当てられるIDコード、そのプレイヤーに関する情報である個人情報、そのプレイヤーの持ち馬に関する情報である持ち馬情報、そのプレイヤーが最後にゲームを行った日を特定するための最終プレイ日情報、データの更新を記録する書き換え情報、および磁気カードの改竄防止等を目的とするチェックコードからなる。

【0054】本実施の形態では、IDコードと、チェックコードとを特定情報として使用する。

【0055】IDコードは1人のプレイヤーに1つ割当てられる番号であり、他のプレイヤーデータのIDと重複しないように設定される。

【0056】個人情報は、プレイヤーの名前や総プレイ回数などのプレイヤー個人に関する情報である。個人情報はゲーム内容に反映されるデータとして使用されるほか、顧客管理データとしても利用される。なお、プレイヤーの名前は持ち馬情報に含まれる持ち馬の名前に付される冠名としても使用される。

【0057】持ち馬情報は、各持ち馬ごとに、持ち馬の名前を特定する名前コード、性別、成長カーブとして特定される馬タイプ情報、年齢、出走回数、スピード、スタミナ、コンディション、獲得賞金累積額、過去のレースごとの戦績(例えば1着、2着あるいは着外)、選択された厩舎によって決まる調教タイプ等からなる。

【0058】最終プレイ日は当該プレイヤーデータを使用して最後にゲームを行った日を示している。具体的には、過去のある日、例えば1999年1月1日からの経過日数を示している。この最終プレイ日とプレイヤーデータとを対比して矛盾の有無を確認することができるため、最終プレイ日のデータを不正防止目的で利用するこ

とができる。

【0059】個人情報、持ち馬情報および最終プレイ日情報は、中断されたゲームの継続性を確保するためのゲーム履歴として用いられる。

【0060】書き換え情報は、プレイヤーデータが後述する調教処理等によって更新されるごとに増加する数値である。この数値は、通常の場合、すなわちステーション3でのゲームプレイに基づくプレイヤーデータの更新が行われた場合には、書き換え情報として偶数の値が記憶される。しかし、何らかの事情、例えばステーション3の事故等によりメイン制御装置101の側で最終的に更新が行われた場合には、次の更新までこの数値は奇数の値をとることになる。

【0061】プレイヤーデータは、SRAM105あるいはフラッシュメモリ106に保存される。また、ステーション3においてプレイヤーがゲームをプレイする際には、必要なプレイヤーデータが対応するステーション3のRAM207に読込まれ、ステーション3における各種処理に利用される。

【0062】チェックコードはIDコード、個人情報、持ち馬情報、最終プレイ日、および書き換え情報の各データに基づいて作成される誤り検知符号であり、磁気カードに対する改竄や事故の有無、あるいはステーション3とメイン制御装置101の側との間におけるプレイヤーデータの送受信が正しく行われているか否か等の事項をチェックするために使用される。

【0063】図4(b)は磁気カードに記録される特定情報を示している。このうち特定情報はプレイヤーを特定するために用いられる情報であり、図4(b)に示すように、特定情報はプレイヤーデータのうちのIDコードおよびチェックコードからなる。プレイヤーデータを構成する他のデータについては磁気カードには記録されない。これにより、磁気カード情報の改竄による不正の防止を図ることができる。図4(b)に示すように、ゲーム進行に関係のない画面のレイアウト情報等、誤り検知符号の作成に用いられない情報を磁気カードに記録することもできる。

【0064】一動作の説明一

以下、図5～図18を参照して、ゲーム機1の動作の一部について説明する。なお、ディスプレイ31の表示に従って行われるプレイヤーの各種入力操作は、タッチパネル32から出力される信号に基づき、ステーション制御装置201において認識されるが、以下の説明では個々の入力操作を認識する処理については、その説明を省略する。図5は、メイン制御装置101において実行されるサイクル制御処理を示すフローチャートである。サイクル制御処理は、年間のレースを所定の順序で行わせるとともに、各レースに含まれる各種処理の切替タイミングを指示するための処理である。

【0065】サイクル制御処理において、メイン制御装

置101は、各レースごとに、①ベット処理、すなわち馬券を購入するための処理、②各馬を出走させてレースを行うレース処理、③レースの着順、オッズ等を表示させるレース結果表示処理、④各ステーション3から最新のプレイヤーデータを送信させて、SRAM105のプレイヤーデータを更新するためのデータ更新処理、を順次実行させるように制御する。

【0066】上記処理により、ゲーム機1が稼動している間、国内で行われる年間の各レースが所定の順序で1サイクル約2分の周期で順次実施される。後述する育成処理は、これらの処理と並行して、上記サイクル内の所定期間に行われる（図15参照）。図15では、サイクル制御処理により制御されるレースのサイクルの一部を示している。

【0067】次に、サイクル制御処理の詳細について説明する。図5のステップS1では、ベット処理の開始を指令する。この指令を受けて、各ステーション3のステーション制御装置201において、ベット処理が実行される。次いでステップS2においてベット処理の終了時刻が到来するのを待ってステップS3へ進む。

【0068】ステップS3では、レース処理の開始を指令する。この指令を受けて、模型馬の走行等の動作や、必要な音響の出力等を実現させるための各種処理（不図示）がメイン制御装置101の制御に基づいて実行される。次いでステップS4ではレース処理の終了時刻が到来するのを待ってステップS5へ進む。

【0069】ステップS5では、レース結果表示処理の開始を指令する。この指令を受けて、メイン制御装置101では、レースの着順、オッズ、配当等をディスプレイ31に表示するための所定の処理（不図示）が実行される。次いでステップS6では、レース結果表示の終了時刻が到来するのを待ってステップS7へ進む。

【0070】ステップS7では、プレイヤーデータを更新するためのデータ更新指令を送出し、ステップS8でデータ更新処理の終了を待ってステップS9へ進む。ステップS9ではレースを次のレースに更新してステップS1へ戻る。なお、ステップS8では、データ更新処理で設定されるデータ更新終了フラグがオンしていれば、データ更新処理が終了していると判断し、ステップS9ではそのデータ更新終了フラグをオフする。データ更新処理については後述する。

【0071】次に、磁気カードがステーション3の磁気カード差込口35に挿入された場合におけるステーション制御装置201の処理について、図6を参照して説明する。

【0072】図6のステップS101では、磁気カードがカード差込口35に差し込まれるのを待ってステップS102へ進み、差し込まれた磁気カードが新規なカードか否かを判断する。この判断が否定されれば、ステップS109へジャンプする。この判断が肯定されれば、ス

テップS103において磁気カード駆動装置204および磁気情報読取装置208を制御して磁気カードのIDコードおよびチェックコードを読込む。

【0073】次に、ステップS104では、差し込まれている磁気カードのIDおよびチェックコードをメイン制御装置101に向けて送信するとともに、メイン制御装置101に対して磁気カードのIDコードと同一IDコードのプレイヤーデータの検索を要求する(図6「A」)。この要求を受けて、メイン制御装置101ではIDコードの検索を行うが、この処理については後述する。

【0074】次にステップS105では、メイン制御装置101からの返信を待つて、ステップS106へ進み、メイン制御装置101から送信されてきた新たなIDコードをRAM207に保存する。このメイン制御装置101からの返信等(図6「B」)については後述する。

【0075】次いでステップS107において、メイン制御装置101における検索の結果、同一IDのプレイヤーデータが存在したと判断された場合にはステップS110へジャンプし、同一IDのプレイヤーデータが存在しなかったと判断された場合には、ステップS108において、磁気カードの内容が不正であり、もしくは過去の情報が期限切れで削除され、例えばディスプレイ31に表示することでプレイヤーに通知する。続くステップS109では、新規に個人情報を作成して、ステップS110へ進む。

【0076】ステップS110では、プレイヤーのゲームプレイに必要な処理を行う。後述する育成処理(図7)はこの処理に含まれる。ステップS110の処理はステップS111においてプレイ終了と判定されるまで、継続される。

【0077】ステップS111においてプレイ終了と判定されれば、最新のプレイヤーデータに基づいてチェックコードを作成し、新たな(現在の)IDコードおよびチェックコードを磁気カードに書込んで(ステップS113)、磁気カードを排出する(ステップS114)。

【0078】ステップS115では、RAM207に記憶されている最終的なゲームの状態や履歴(プレイヤーデータ)をメイン制御装置101に向けて送信し、正しく送信できたことが確認されれば(ステップS116)、ステップS117においてRAM207のプレイヤーデータを消去して、図6の処理を終了する。ステップS115で送信されたゲームの状態や履歴(プレイヤーデータ)は、SRAM105に記憶され、次回プレイヤーがゲームを行うまで保存される。

【0079】以下、図7～図15を参照して、ステップS200の育成処理について説明する。図はステーション制御装置201において実行される育成処理(ステップS200)を示すフローチャートである。

【0080】図7のステップS201では、プレイヤーによって持ち馬の購入を選択する操作がされたか否か判断し、判断が肯定されればステップS202へ進む。ステップS202では、RAM207に記憶されたプレイヤーデータを参照して、プレイヤーが既に持ち馬を8頭保有しているか否か判断し、判断が肯定されればステップS201へ戻り、判断が否定されればステップS203へ進む。プレイヤーが既に持ち馬を8頭保有している場合には、さらに馬を追加購入することはできない。

【0081】以下、図8～図10を参照して、ステップS203の処理について説明する。図8は持ち馬選択画面を示す図、図9は厩舎選択画面を示す図、図10は馬名選択画面を示す図である。

【0082】ステップS203ではプレイヤーに持ち馬を購入させる処理が行われる。この処理では、まず、RAM207のプレイヤーデータを参照して、図8に示す持ち馬選択画面をディスプレイ31に表示する。

【0083】持ち馬選択画面の左側の領域301には、プレイヤーが既に保有している持ち馬が表示される(図8では3頭表示されている)。右側の領域302には購入する馬の候補として3頭の馬についての情報が表示される。また、候補となる各馬に割当てられた領域302内の各領域には、それぞれ各馬の購入に必要なベット数を示したベットボタン302aが表示されている。領域301の上方に設けられた領域303には、候補として表示された馬の中の1頭についてのコメントが表示される。このコメントは対応する馬のコメントボタン302bをプレイヤーが操作することにより表示される。

【0084】なお、図8では領域302に3頭の馬が表示されているが、その頭数をより大きな値に設定してもよいし、所定のタイミングによって、あるいはプレイヤーの操作によって、表示される候補を順次入れ換えることで、選択可能な頭数を増やすことができる。

【0085】購入ボタン302aがプレイヤーにより操作されると、その購入ボタン302aに対応する馬が持ち馬として選択され購入される。馬の購入時にプレイヤーが支払うベット数(メダル枚数)は各馬の能力に応じた値に設定されており、強い馬であればベット数が大きくなる。

【0086】領域302の表示に示すように、各馬には早熟あるいは晩成といった成長タイプや距離適性等が設定されており、プレイヤーは馬の特性に合わせた育成方法を選択し、あるいは出馬するレースを選択することができる。なお、ステップS202の処理に示すように、プレイヤーは9頭以上の持ち馬を保有することはできない。

【0087】領域302に表示される馬をステーション3ごとに変えることも可能であり、表示される馬を現在の持ちクレジットに応じて変化させてもよい。例えば、持ちクレジットが低いステーション3では、購入額の低

い馬を多く、持ちクレジットが高いステーション3では購入額の高い馬を多く表示してもよい。また、現在の持ちクレジットにより購入できる範囲の馬のみを各ステーション3の領域302に提示してもよい。このように、持ちクレジットに応じて表示する馬を変えることにより、表示する頭数を減少させて画面の表示を簡潔にすることができる。また、プレイヤーが実質的に購入可能な馬のみが表示されるので、プレイヤーの操作も簡単になる。なお、現在の持ちクレジット数は持ち馬選択画面の右下隅の領域306に表示される。

【0088】持ち馬の購入は、RAM207のプレイヤーデータを更新することにより記憶される。

【0089】なお、ゲームプレイの間、図8に示すように、画面の右端部にはそのステーション3におけるゲームプレイのモード（馬券の購入モード、持ち馬の育成モード）の切り替え等を行うための領域307が確保されている。領域307にあるボタンをプレイヤーが操作することにより、操作したボタンに対応するモードに切り替えられ、ディスプレイ31にはそのモードに対応する所定のゲーム画面が表示される。なお、育成モードを構成する、データ表示、持ち馬購入、出馬モード、調教の各モードの切替も領域307に対する操作により行われる。

【0090】持ち馬の購入後、RAM207のプレイヤーデータを参照して、図9に示す厩舎選択画面をディスプレイ31に表示する。厩舎選択画面の右側にはノーマル厩舎、スタミナ厩舎およびスピード厩舎の3種類の厩舎を選択するためのそれぞれの領域304A、304Bおよび304Cが設けられる。各厩舎に割当てられた領域内には、それぞれ決定ボタン304aが設けられており、プレイヤーにより決定ボタン304aが操作されると、その決定ボタン304aに対応する厩舎が選択される。

【0091】なお、厩舎選択画面の右上側に設けられた領域305には、今回購入した馬の情報が表示されており、プレイヤーはその情報を参照しつつ厩舎を選択することができる。

【0092】領域304A～304Cに表示されているように、スタミナ厩舎を選択すると長距離型の馬に、スピード厩舎を選択すると短距離型の馬に、ノーマル厩舎を選択すると長距離型および短距離型のいずれにも偏らない平均的な性格の馬に、それぞれ育成される。

【0093】厩舎の選択は、RAM207のプレイヤーデータを書き換えることにより記憶される。

【0094】厩舎の選択後、RAM207のプレイヤーデータを参照して、図10に示す馬名選択画面をディスプレイ31に表示する。ここでは、持ち馬名に用いられる馬名として、全部で256種類用意された馬名の中から1つの馬名が選択される。馬名選択画面の右側には、頭文字から馬名を検索するための領域311が設けられ

ている。また、領域311の下方には、ボタン311aにより選択された頭文字に応じた3つの馬名が表示される領域312が設けられている。図10に示すように、領域312には、例えば馬名である「アイドル」に冠名である「コナミ」が付された名前が表示されている。この冠名は個人情報に含まれるプレイヤーの名前にほかならない（図4（a）参照）。領域312に設けられたボタン312cおよびボタン312dを操作することにより、五十音順に配列した馬名を順次入れ換えることができる。領域312に設けられた決定ボタン312aがプレイヤーによって操作されると、ボタン312aの左手に表示された持ち馬名が、今回購入した持ち馬の正式な名前として選択される。

【0095】この持ち馬名に含まれる馬名は、レースに出馬した際の実況コールにおいて音響装置104を介して音声出力され、レースの臨場感を増大させるようにしている。このように、予め定められた256種類の中から選ばれた馬名と、冠名とを組合わせて持ち馬名を作成するとともに、馬名のみを音声出力することにより、他のプレイヤーと重複しない固有の持ち馬名を確保しつつ、実況コールにおける自然な音声出力を可能としている。

【0096】持ち馬の馬名は、RAM207のプレイヤーデータとして記憶される。

【0097】以上の処理を終了した後、ステップS203からステップS201へ戻る（図7）。

【0098】一方、ステップS201の判断が否定されればステップS204へ進み、レースへの出馬を選択する操作がプレイヤーにより行われているか否か判断する。この判断が肯定されればステップS205へ進み、既に持ち馬を保有しているか否か判断する。この判断が肯定されればステップS206へ進み、否定されればステップS201へ戻る。

【0099】以下、図11および図12を参照して、図7のステップS206の処理について説明する。図11はレース選択画面を示す図、図12は騎手選択画面を示す図である。

【0100】ステップS206では持ち馬を出馬させるレースを選択する処理が行われる。この処理では、最初にRAM207のプレイヤーデータを参照して、図11に示すレース選択画面をディスプレイ31に表示する。レース選択画面の左側には、プレイヤーの持ち馬の一覧が表示される領域321が設けられ、領域321のボタン321aおよび321bをプレイヤーが操作することにより持ち馬の表示を上下方向にスクロールさせることができる。最上段の領域321cには、現在選択されている馬が表示される。

【0101】レース選択画面の右側には、レース名が表示される領域322と、領域322に表示された各レースについて、出場可能な持ち馬がどれであることを表示す

10

20

30

40

50

る領域 3 2 3 とが設けられる。図 1 1 に示すように、領域 3 2 2 には、レース名とともに、各レースにおいて 1 着あるいは 2 着に入った場合の賞金や出走条件が表示される。領域 3 2 3 には、該当する馬が既に出馬登録済みであることを示す「登録済み」、該当する馬が出馬可能であることを示す「出馬可能」、該当する馬が出走条件に合致しないことを示す「条件不合」、および出馬登録が締め切られていることを示す「締め切り」の 4 種類の文言が表示される。これにより、各馬が出場可能か否かをプレイヤーが認識できる。

【0102】領域 3 2 1 c に表示された馬、すなわち選択されている馬については、上記 4 種類の文言とともに、出馬可能なレースについては、出馬登録の条件としてプレイヤーが支払うべきベット数が表示されたボタン 3 2 3 a が設けられる。このボタン 3 2 3 a がプレイヤーにより操作されると、選択されている馬について、操作されたボタン 3 2 3 a に対応するレースへの出馬登録が行われる。例えば、図 1 1 において「ダービー」に対応するボタン 3 2 3 a を操作すると、領域 3 2 1 c に表示された馬が「ダービー」に出馬する馬として登録される。なお、ボタン 3 2 3 b およびボタン 3 2 3 c を操作することにより、開催日順に並べられたレース名を左右方向にスクロールさせることもできる。

【0103】領域 3 2 1 c の上方には、現在選択されている馬についての情報が表示される領域 3 2 4 が設けられ、領域 3 2 4 にある引退ボタン 3 2 4 a を操作することにより、領域 3 2 1 c に表示された馬を引退させることができる。

【0104】次に、図 1 2 に示す騎手選択画面をディスプレイ 3 1 に表示する。この画面では、出馬登録された馬に騎乗する騎手が選択される。騎手によってその能力が異なるため、選択された騎手によってレースの勝率が変化する。また、騎手によってその騎乗戦法が異なるため、出馬する馬の脚質等との相性を判断する必要がある。このため、実際の競馬と同様のスキルが要求され、ゲームのリアル性を増すことができる。

【0105】各騎手には、その能力等に応じた手当て、すなわちレースに出馬した馬が賞金を獲得した場合における騎手の取り分が設定されている。例えば、一流の騎手の場合には勝率が高いが、騎手の手当てが 60 パーセント、プレイヤーの取り分が 40 パーセント、三流騎手の場合には勝率が低い、プレイヤーの取り分が 100 パーセントというように設定される。この場合、例えば賞金がメダル 200 枚のレースとすると、上記一流騎手を使ってレースに勝ったときにはメダル 80 枚を、上記三流騎手を使ってレースに買ったときにはメダル 200 枚を、それぞれプレイヤーが獲得することができる。

【0106】したがってプレイヤーはメダルゲームとしての勝敗のみならず、レースでの勝敗を考慮して騎手を選択することができる。したがって本実施形態では、プ

レイヤーに対し、ゲームの多彩な楽しみ方を提供することができる。

【0107】図 1 2 に示すように、領域 3 2 4 には騎手名とともに、その騎手の手当てのパーセンテージや騎乗方法（先行型、追い込み型等）が表示され、プレイヤーは各騎手の手当て等を見て、騎手を選択することができる。領域 3 2 4 に配列されたボタン 3 2 4 a がプレイヤーにより操作されると、そのボタン 3 2 4 a に対応する騎手がレースに騎乗する騎手として設定される。

10 【0108】騎乗する騎手は RAM 207 のプレイヤーデータを書き換えることにより記憶される。

【0109】以上の処理を終了した後、ステップ S 201 へ戻る。

【0110】一方、ステップ S 204 の判断が否定されればステップ S 207 へ進み、プレイヤーによって持ち馬の調教を選択する操作がされたか否か判断する。この判断が肯定されればステップ S 208 へ進む。ステップ S 208 では RAM 207 のプレイヤーデータを参照して、既に持ち馬を保有しているか否か判断し、この判断が肯定されればステップ S 209 の調教処理へ進み、否定されればステップ S 201 へ戻る。

20 【0111】以下、図 1 3 を参照してステップ S 209 の調教処理について説明する。図 1 3 は調教処理画面を示す図である。

【0112】調教処理では、プレイヤーが所有するメダルをベットすることにより持ち馬の調教が行われ、メダルのベット数が多いほど、調教後の馬の能力が向上する。例えば、メダル 1～3 枚をベットすることができ、メダル枚数に応じた調教結果を得ることができる。メダルをベットして調教を行うことにより持ち馬の能力が向上し、レースでの勝率を高めることができるため、プレイヤーは持ち馬に貯金していく形で持ち馬を育成させることができる。

【0113】このように、本実施形態では、持ち馬に対して調教を行うことができるため、プレイヤーは、あたかも自分の持ち馬を育成し、強い競走馬に育て上げるような楽しみを味わうことができる。

【0114】持ち馬の能力は複数のパラメータ（スタミナ、スピード、コンディション）で表される。調教処理では、これらのパラメータうち、どのパラメータの数値をどれだけ上昇させるかについてはプレイヤーが選択することはできない。また、調教メニュー（調教の内容）の選択にもプレイヤーが関与することはできない。どのパラメータの値をどの程度上昇させるかは、ステーション制御装置 201 において、例えば選択されている厩舎やベット数等に応じて決定される。これにより、複雑な入力操作を要求されることなく、持ち馬の調教が可能となる。

【0115】図 1 3 に示すように、調教処理画面の下側の領域 3 3 1 には、持ち馬の性別、年齢、獲得賞金、パ

ラメータ、厩舎、および前回の調教方法を表示した一覧表が表示される。この一覧表の表示は、ボタン331aおよびボタン331bを操作することによりスクロールさせることができる。領域331の最上段331cには調教の対象として現在選択されている馬が表示される。この馬の各パラメータは、調教結果として、調教処理画面の左上側の領域332にも表示されている。なお、領域332では、表示332aがスタミナを、表示332bがスピードを、表示332cがコンディションを、それぞれ星の点灯数により示され、馬の能力に加算される。

【0116】調教処理画面の右上側には、調教方法の説明が表示された領域333と、調教方法を選択するボタンが配列された領域334とが設けられる。領域334には、「休み」、「馬なり」、「強め」、「一杯」、および「前回と同じ」という調教方法がそれぞれ表示されたボタン334a〜334eが配置されており、プレイヤーがボタン334a〜334eを操作することにより、各ボタンに対応する調教方法が選択される。

【0117】「休み」が選択された場合には、今回の調教は行われない。「馬なり」が選択された場合には、疲労は少ないが能力はそれほど伸びない調教が行われ、「一杯」が選択された場合には、疲労は大きいが能力が飛躍的に伸びる調教が行われる。「強め」が選択された場合には、「馬なり」と「一杯」との間の中間的な性格の調教が行われる。また「前回と同じ」が選択された場合には、同じ馬に対して前回行った調教と同一方法の調教が行われる。これにより、入力操作の手間を省くことができる。

【0118】以上のような調教処理が終了すると、ステップS201へ戻る。

【0119】上述したステップS209の調教処理は、図15に示すようにベット処理が開始されてから、次のベット処理が開始されるまでの間のみ行われる。次のベット処理の開始時刻の到来にともなって調教処理は強制終了され、ステップS209からステップS201へ処理が戻る。また、この期間ごとに1回の調教のみが可能であり、2回以上の調教を繰り返すことはできないように構成されている。したがって、レースのサイクルによって想定される時間の経過を無視して持ち馬を急速に育成することはできず、持ち馬の育成速度にリアリティが与えられる。

【0120】選択された調教方法および今回の調教によりもたらされた調教結果は、RAM207のプレイヤーデータを書き換えることにより記憶される。

【0121】一方、ステップS207の判断が否定されれば、ステップS210へ進む。ステップS210では、プレイヤーの操作によって育成処理の終了が選択されているか否かを判断し、判断が否定されればステップS211へ進む。

【0122】ステップS211では、プレイヤーの操作によってデータ表示処理が選択されているか否かを判断し、判断が肯定されればステップS212のデータ表示処理へ進む。否定されればステップS201へ戻る。

【0123】以下、図14を参照してステップS212のデータ表示処理について説明する。図14は、データ表示処理においてディスプレイ31に表示されるデータ表示画面を示す図である。データ画面表示の上側に設けられた領域341には、G1レースの勝敗状況の一覧表示341a、およびリーディングジョッキーの成績表示341bが配置される。また、データ表示画面の下側には持ち馬の成績一覧を表示するための領域342が設けられている。図14に示すように、領域342には、各持ち馬の名前、年齢、性別、獲得賞金、および過去戦績が表示される。

【0124】ステップS212の処理が終了すると、ステップS201へ戻る。

【0125】一方、ステップS210の判断が肯定されればリターンして、ステップS111（図6）へ移行する。

【0126】以上のデータ表示は、RAM207に記憶されているプレイヤーデータを参照することにより実行される。

【0127】以下、プレイヤーデータの保存方法について述べた後、図16の処理およびデータ更新処理（図7）について説明する。

【0128】本ゲーム機1では、プレイヤーデータ（図4（a））の保存先として、SRAM105およびフラッシュメモリ106の2つの記憶装置が用意されている。SRAM105は容量当たりの単価が比較的高いが、アクセス速度が速く書き換えに対する寿命も長い。このため、本実施形態では、頻繁に書き換えを行う可能性のあるプレイヤーデータについてはSRAM105に記憶するようにしている。これに対して、容量当たりの単価が安く大容量のフラッシュメモリ106には、過去の最終プレイ日が比較的古いプレイヤーデータを保存するようにしている。

【0129】プレイヤーデータの記憶先を上記のように振り分けるため、本実施形態では、プレイヤーデータの保存先としてSRAM105を優先的に使用するとともに、SRAM105の容量が不足してきた場合には、最後に更新した時期が古いプレイヤーデータから順にフラッシュメモリ106に移動され、SRAM105の記憶領域に空きを作るようにしている。また、フラッシュメモリ106に保存されているプレイヤーデータは、手動により抹消され、あるいは最後の更新から所定期間が経過することにより自動的に抹消される。これにより、フラッシュメモリ106の空き容量が確保される。プレイヤーデータが抹消されずに保存されていることが保証される期間は、ゲームプレイの有効期間としてプレイヤー

に告知されることが望ましい。抹消が行われるまでの期間と、SRAM105およびフラッシュメモリ106の容量との間のバランスを適当な範囲に設定することにより、プレイヤーデータの管理を適切に行うことができる。

【0130】プレイヤーの再来により、フラッシュメモリ106に既に移動されていたプレイヤーデータが再び使用され、更新された場合には、図16の処理の説明において後述するように、そのプレイヤーデータはフラッシュメモリ106からSRAM105に移動される。プレイヤーが頻繁にゲームを行い、プレイヤーデータの更新間隔が短ければ、その間、プレイヤーデータはフラッシュメモリ106に移動されることなく、SRAM105に保存され続けることになる。

【0131】次に、図16を参照して照合処理について説明する。照合処理はステーション制御装置201のステップS104（図6）の要求を受けてスタートする処理であり、メイン制御装置101において実行される。

【0132】図16のステップS301ではSRAM105に保存されているプレイヤーデータを検索する。次いでステップS302において、ステップS104で検索が要求されたIDコードと同一のIDコードを含むプレイヤーデータが発見されたか否かを判断する。この判断が肯定されればステップS303へ進み、ステップS104で送信されたチェックコードと、SRAM105で発見されたプレイヤーデータのチェックコードとが一致するか否かを判断する。この判断が肯定されればステップS314へ進み、否定されればステップS301へ戻る。

【0133】ステップS302の判断が否定されればステップS304へ進み、フラッシュメモリ106に保存されているプレイヤーデータを検索する。次いでステップS305において、ステップS104で検索が要求されたIDコードと同一のIDコードを含むプレイヤーデータが発見されたか否かを判断する。この判断が肯定されればステップS310へ進み、ステップS104で送信されたチェックコードと、フラッシュメモリ106で発見されたプレイヤーデータのチェックコードとが一致するか否かを判断する。この判断が肯定されればステップS311へ進み、否定されればステップS304へ戻る。ステップS311ではSRAM105に空き領域があるか否かを判断し、ステップS311の判断が否定されれば、SRAM105上で最も長期間更新がされていないプレイヤーデータをフラッシュメモリ106に移動し（ステップS312）、ステップS313へ進む。ステップS311の判断が肯定されれば、ステップS313へスキップする。ステップS313では、フラッシュメモリ106で発見されたゲームの状態や履歴（プレイヤーデータ）をSRAM105に複写して、ステップS314へ進む。

【0134】一方、ステップS305の判断が否定されれば、ステップS306で、プレイヤーが新規のプレイヤーであるか、あるいはフラッシュメモリ106のプレイヤーデータが既に削除されたものと判断する。次に、ステップS307ではSRAM105に空き領域があるか否かを判断し、ステップS307の判断が否定されれば、SRAM105上で最も長期間更新がされていないプレイヤーデータをフラッシュメモリ106に移動し（ステップS308）、ステップS309へ進む。ステップS307の判断が肯定されれば、ステップS309へスキップする。ステップS309では、フラッシュメモリ106で発見されたゲームの状態や履歴（プレイヤーデータ）をSRAM105に複写して、ステップS314へ進む。

【0135】ステップS314では、新たなIDコードを作成し、続くステップS315では、新たなIDコード、上記の検索結果、および発見したゲーム履歴または新規に作成した履歴をステーション制御装置101に向けて送信し、図16の処理を終了する。このステップS315の処理で送信されたIDコードはステップS106（図6）で保存される。また、ステップS107の判断およびステップS108の処理は、ステップS315の送信内容に基づいて実行される。

【0136】次に、図17を参照してデータ更新処理について説明する。データ更新処理は、ステップS7のデータ更新指令（図5）を受けてスタートする処理であり、メイン制御装置101において実行される。

【0137】図17のステップS401では、各ステーション3のステーション制御装置201に向けて、プレイヤーデータの送信を要求する指令、すなわちプレイヤーデータ送信指令を送出する。なお、プレイヤーデータ送信指令を受けて、各ステーション3のステーション制御装置201では、メイン制御装置101に向けてプレイヤーデータを送信する処理が実行される。

【0138】次にステップS402では、すべてのステーション3からプレイヤーデータが受信されるのを待って、ステップS403へ進む。ステップS403では、SRAM105に保存されているプレイヤーデータを各ステーション3のステーション制御装置201から送信されたプレイヤーデータに書き換え、ステップS404へ進む。

【0139】次にステップS404では、メイン制御装置101に向けてプレイヤーデータが送信されてきたすべてのステーション3について、プレイヤーデータの更新が終了しているか否かを判断する。この判断が否定されれば、ステップS405へ進み、SRAM105のプレイヤーデータの書き換えの対象を次のステーション3に切り替えて、ステップS401へ戻る。この判断が肯定されればステップS406においてデータ更新終了フラグをオンし、処理を終了する。このデータ更新終了フラ

グは、上述のように、図5のサイクル処理におけるステップS8で判断対象となるフラグであり、データ更新終了フラグがオンしていれば、ステップS8からステップS9へ処理が進む。したがってすべてのステーション3についてプレイヤーデータの更新が終了すれば、次のレースの処理に移行することになる。

【0140】上述したように、本実施形態では、前回までのゲームの状態や履歴をプレイヤーデータとして保存しているため、プレイヤーの再来時に前回の続きからゲームを再開することができる。ところがゲーム機1が稼働している間、ゲーム機1では年間のレースが順次実施され、2～3時間でゲーム上の1年間が経過する。したがって、例えばプレイヤーが弥生賞（3月）のレースの時点でプレイを終了させ、数日後に再来し、ダービー（6月）のレース時にプレイを再開した場合には、ゲーム上の時間として十数年間という年月が流れている。このとき仮に、ゲーム機1の稼働時間に即してゲーム上の時間が経過したものとしてプレイを再開させると、持ち馬に十数年間何の調教も行わず、年齢だけが加算されることとなるため、ゲームに対するプレイヤーの興味を失わせることになってしまう。

【0141】このため、本実施形態では、ゲーム上の時間経過をプレイヤーごとに独立させて管理することとし、上記の場合であれば、プレイヤーがプレイを中断した弥生賞のレースと同年度のダービーのレース時にプレイを再開したものとして扱い、ゲーム上では3ヶ月間持ち馬が休養していたものとみなしている。これにより、ゲームを中断しても、プレイヤーの再来プレイにおいて持ち馬の能力を充分に発揮させることができ、プレイヤーは中央競馬のスケジュールを充分に堪能することができる。なお、ゲーム上の時間の流れを逆転させることは好ましくないため、例えばダービー（6月）のレース時にプレイを中断し、弥生賞（3月）のレース時にプレイを再開した場合には、再開時のレースは翌年度の弥生賞（3月）であるとみなしている。すなわち、持ち馬は9ヶ月休養していた扱いとなる。

【0142】図18はベット処理においてディスプレイ31に表示されるベット画面を示している。上述のように、ベット処理ではプレイヤーはレースの馬券を購入することができる（図5および図15参照）。図18に示すように、ベット画面の左上側にはレース名を表示する領域351が、ベット画面の右上側にはレースに出馬する馬の情報を表示する領域352が、ベット画面下側にはレースのオッズを表示する領域353が、それぞれ設けられる。ベット処理では、領域252の所定個所をプレイヤーが操作して馬券を購入することができる。

【0143】ここで、ベット画面の表示方法をプレイヤーの持ち馬の成績に応じて変化させるようにしてもよい。例えば、プレイヤーの持ち馬がG1レースに勝った場合には、領域352に表示されるその持ち馬について

の表示のイメージを他の馬と異なるものとしたり、あるいはその持ち馬についての表示レイアウトを他の馬と異なるものとすることができる。

【0144】本実施形態では、プレイの状態や履歴を磁気カードではなく、ゲーム機1の側に記憶させているため、各ゲーム機1が独立して設置されている場合には、常に同じゲーム機1を使用しなければゲームの続きをプレイすることができない。そこで、複数のゲーム機を互いに何らかの通信手段を介して接続し、プレイヤーデータを転送できるようにしてもよい。プレイヤーデータを転送させることにより、プレイヤーは他のゲーム機を用いてゲームの続きをプレイすることが可能となる。

【0145】また、磁気カードやIC内蔵型のカード等、携帯型の記録媒体にゲームの状態や履歴を記憶するようにしてもよい。この場合には、携帯型の記憶媒体に記憶された情報を用いてゲームを継続できるため、ゲームの継続時に使用するゲーム機が限定されないことになる。したがって、プレイヤーはゲーム機が設置されている別の場所において、ゲームの続きを楽しむことができる。

【0146】本実施形態では、ゲームプレイが中断されるたびにIDコードを変更しているが（ステップS314）、必ずしも毎回IDコードを変更する必要はない。また、チェックコードの変更処理により磁気カードの不正使用を防止できるので、IDコードの変更は行わず、1つの磁気カードに一定のIDコードを固定的に設定してもよい。また、特定情報として、IDコードのみを使用してもよい。

【0147】本実施形態では、育成の例として、競馬馬を育成するゲームについて説明したが、例えば、レースに出場する車のチューンナップを行う過程や、競輪選手の能力を向上させる過程をプレイヤーが楽しめるようなゲームについて、本発明を適用することもできる。本明細書において、「育成」は、ゲームに登場するあらゆる対象についての能力を向上させ、あるいはその能力を制御するという概念を含むものである。

【0148】

【発明の効果】請求項1に記載の発明によれば、記憶手段に記憶されたゲームの状態や履歴を用いるようにしたので、ゲームの継続性を確保できる。また、ゲームの状態や履歴を記憶手段に記憶するので、記録媒体にゲームの状態や履歴を記録する必要がない。このため、記録媒体が不正に利用されることを効果的に防止できる。

【0149】請求項14に記載の発明によれば、記録媒体に記憶されたゲームの状態や履歴を用いるようにしたので、ゲームの継続性を確保できる。

【0150】請求項15に記載の発明によれば、記憶手段に記憶されたゲームの状態や履歴を用いるようにしたので、ゲームの継続性を確保できる。また、通信手段を介して記憶手段に記憶されたゲームの状態や履歴を獲得

25

するので、第1のゲーム機でプレイしたゲームの続きを第2のゲーム機においてプレイすることができる。

【0151】請求項16に記載の発明によれば、正誤判断手段により記録媒体の特定情報の正誤が判断されるので、記録媒体に対する不正を効果的に防止できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明によるメダルゲーム機をメダルゲーム機に適用した実施形態の外観を示す斜視図。

【図2】本ゲーム機のメイン制御部を示す制御ブロック図。

【図3】本ゲーム機のステーション制御部を示す制御ブロック図。

【図4】プレイヤーデータおよび磁気カード情報のデータ構造図であり、(a)はプレイヤーデータのデータ構造図、(b)は磁気カード情報のデータ構造図。

【図5】サイクル制御処理を示すフローチャート。

【図6】磁気カードが挿入された後のステーション制御装置における処理を示すフローチャート。

【図7】育成処理を示すフローチャート。

【図8】持ち馬選択画面を示す図。

【図9】厩舎選択画面を示す図。

26

* 【図10】馬名選択画面を示す図。

【図11】レース選択画面を示す図。

【図12】騎手選択画面を示す図。

【図13】調教処理画面を示す図。

【図14】データ表示画面を示す図。

【図15】ゲーム進行のサイクルを示す図。

【図16】照合処理を示すフローチャート。

【図17】データ更新処理を示すフローチャート。

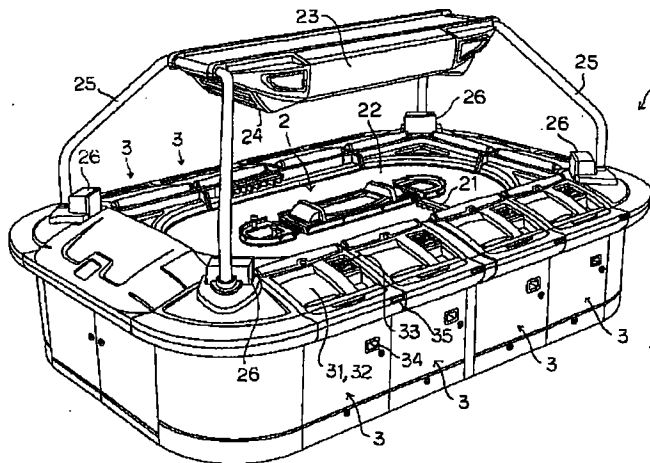
【図18】ベット画面を示す図。

10 【符号の説明】

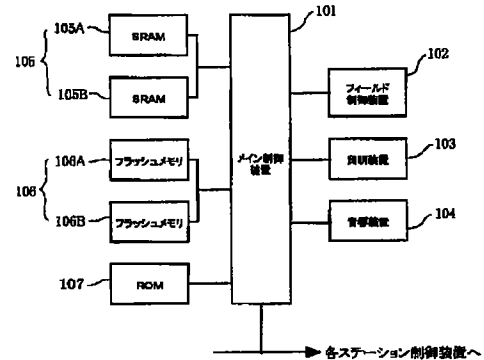
- 2 フィールド
- 3 ステーション
- 101 メイン制御装置
- 105 S RAM
- 106 フラッシュメモリ
- 201 ステーション制御装置
- 203 メダル管理装置 (払い出し手段)
- 207 RAM
- 208 磁気情報読取装置 (読取手段)
- 209 磁気情報書き込み装置 (書き込み手段)

*

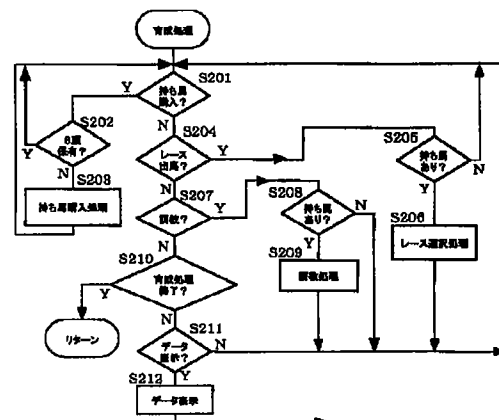
【図1】



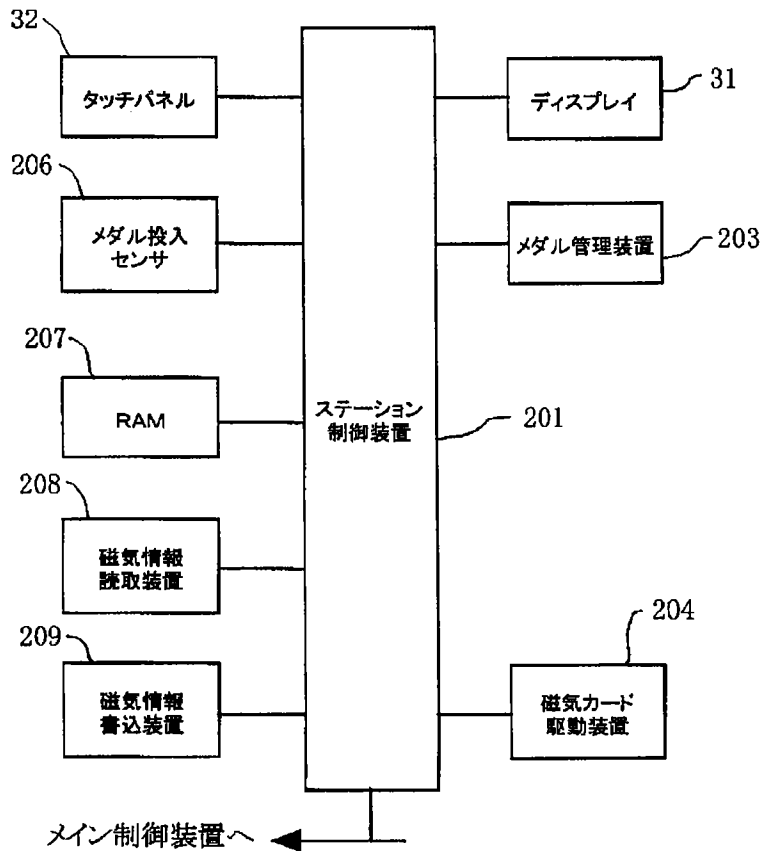
【図2】



【図7】



【図3】



【図4】

(a)

プレイヤーデータ

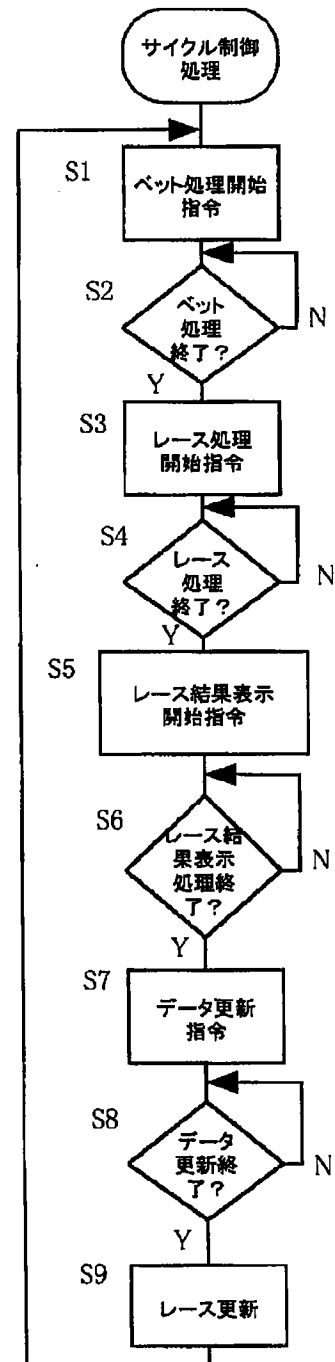
IDコード	
個人情報	プレイヤーの名前(持ち馬に付けられる冠名)、総プレイ回数等
持ち馬情報	名前コード、性別、馬タイプ情報(成長タイプ)、年齢、出走回数、スピード、スタミナ、コンディション、獲得賞金、過去の戦績(1着、2着、着外)、調教タイプ
最終プレイ日	
書き換え情報	
チェックコード	

(b)

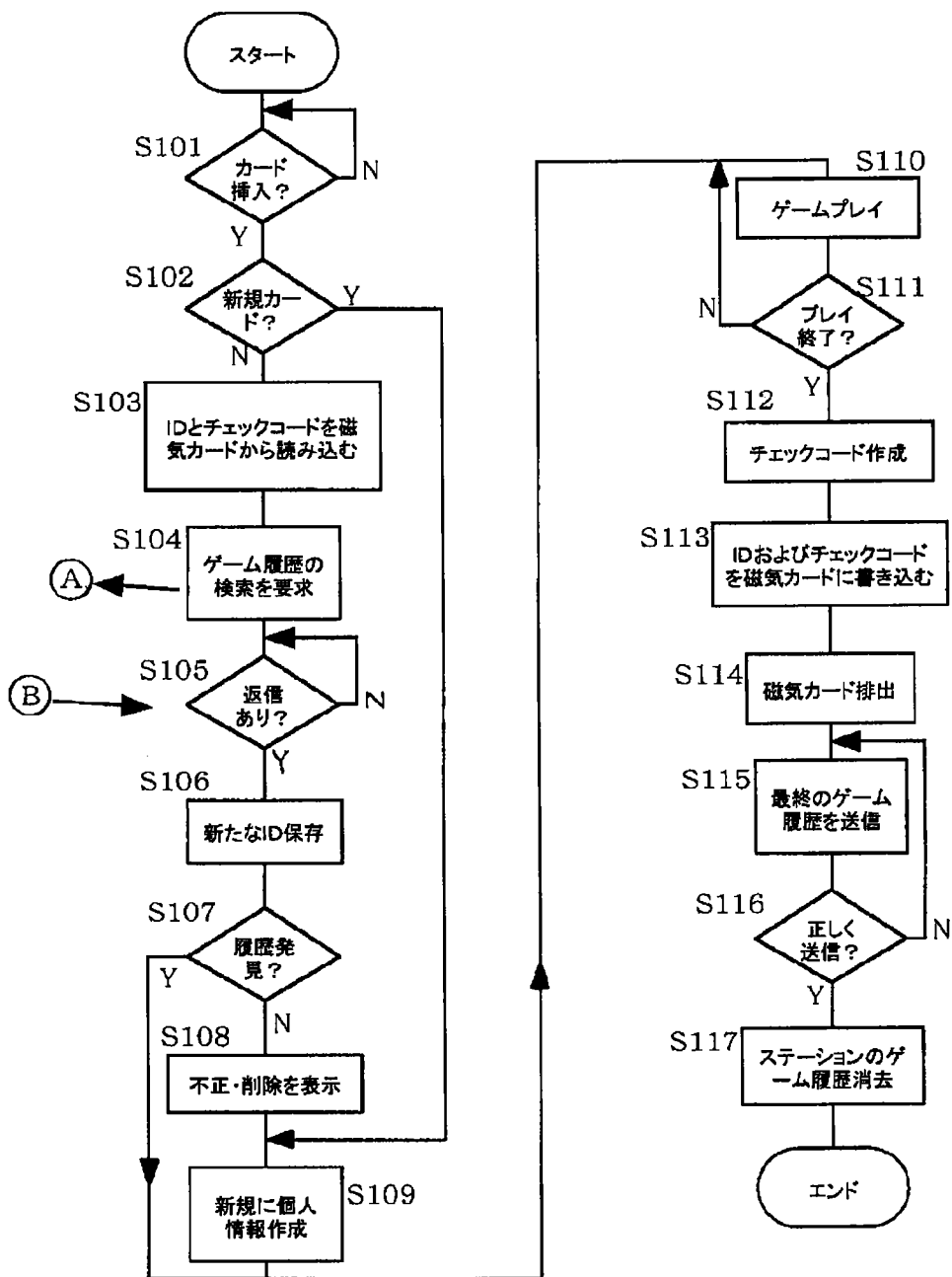
磁気カード情報

IDコード	} 特定情報
チェックコード	
その他の情報 (画面のレイアウト情報等)	

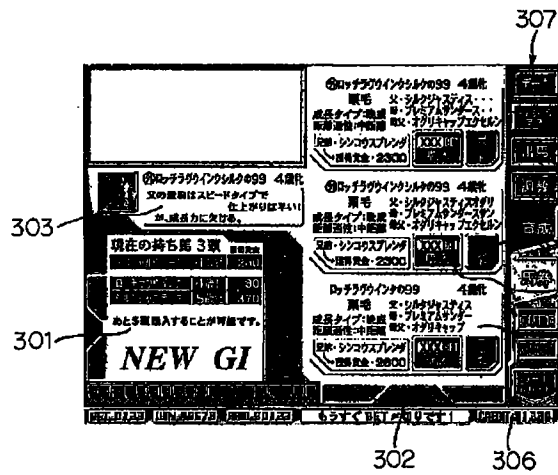
【図5】



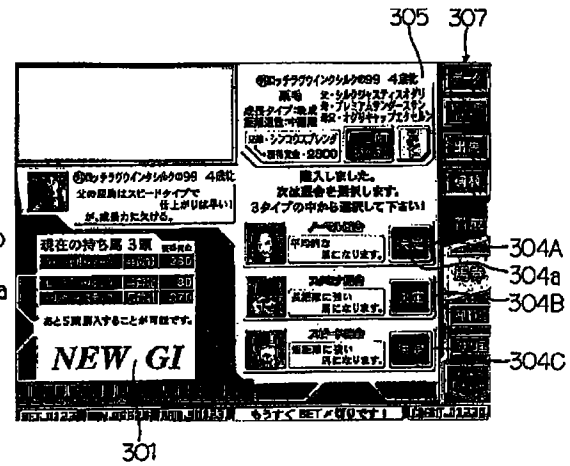
【図6】



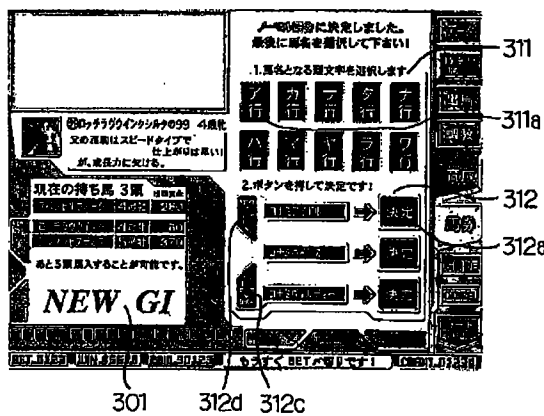
【図8】



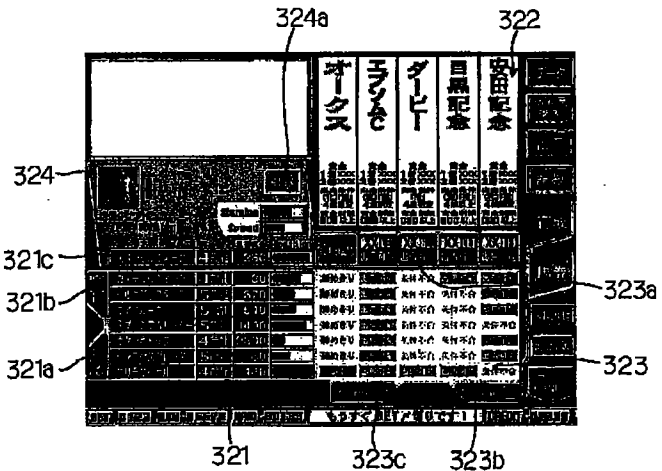
【図9】



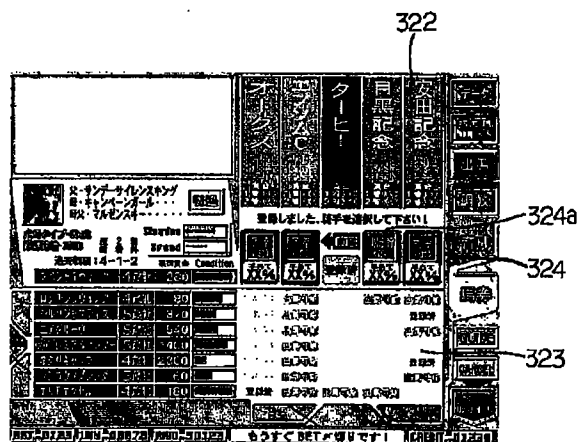
【図10】



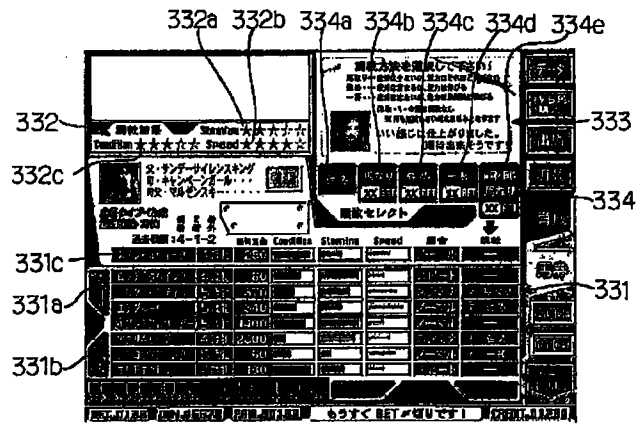
【図11】



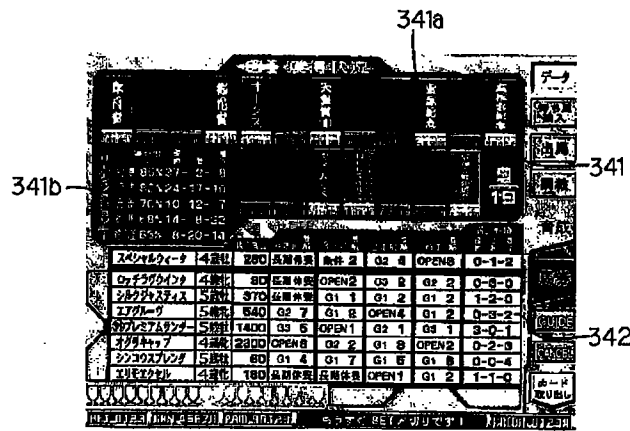
【図12】



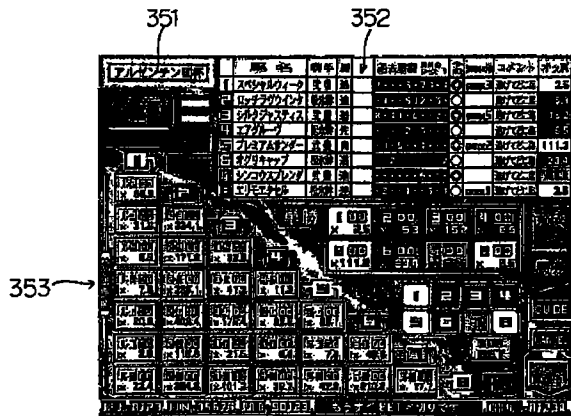
【図13】



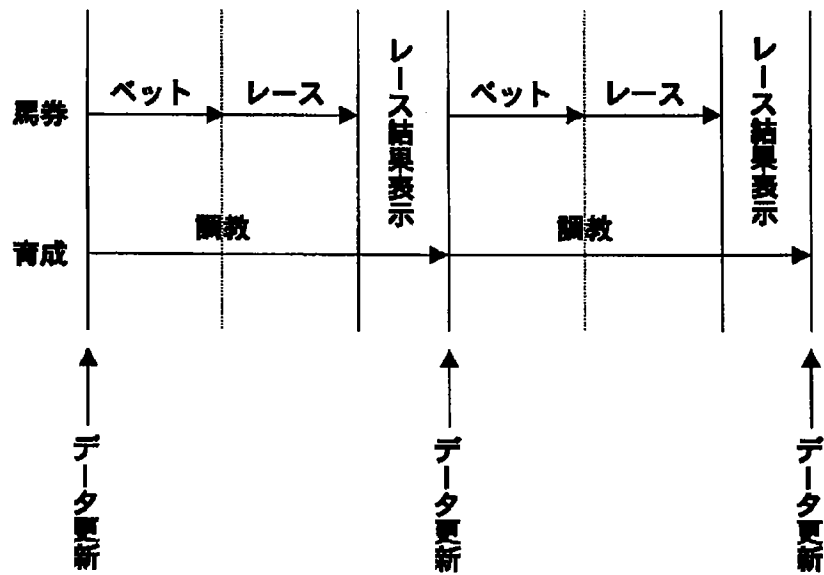
【図14】



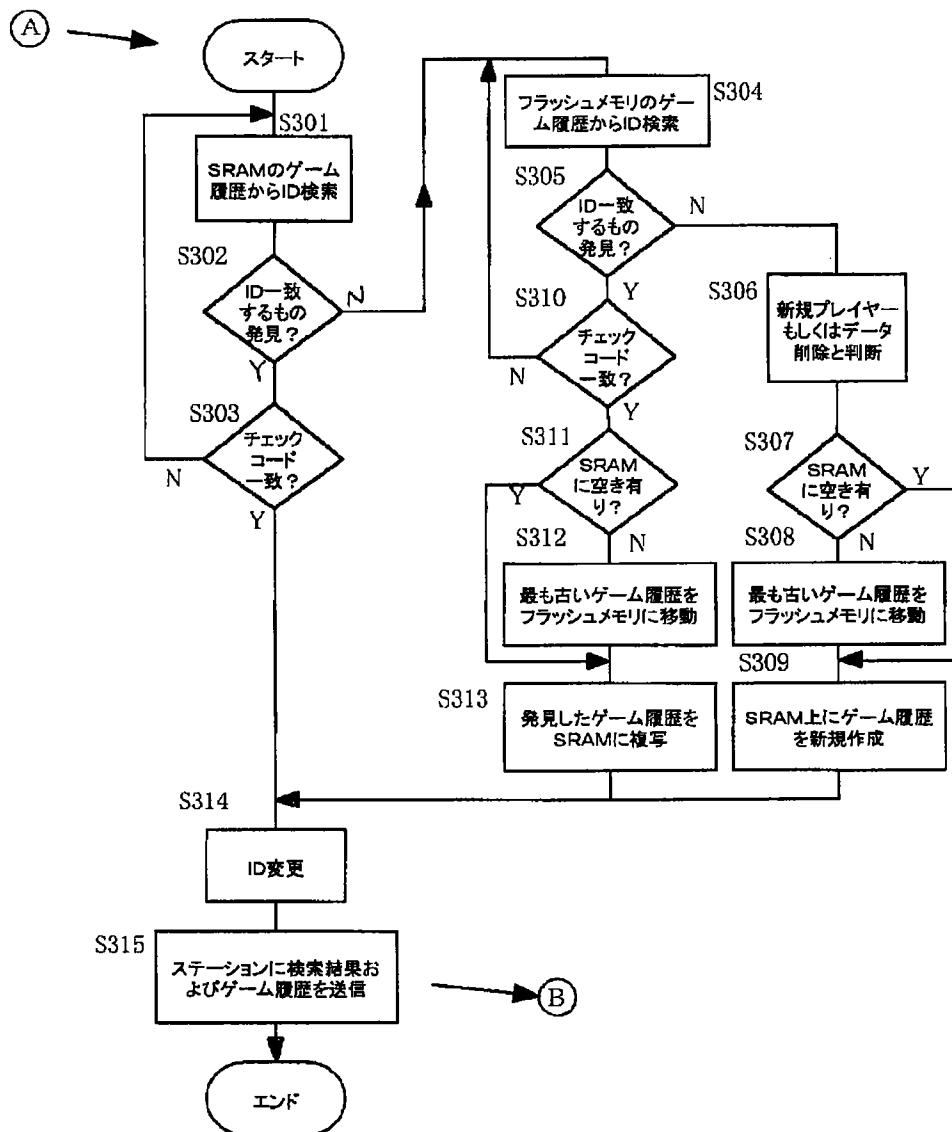
【図18】



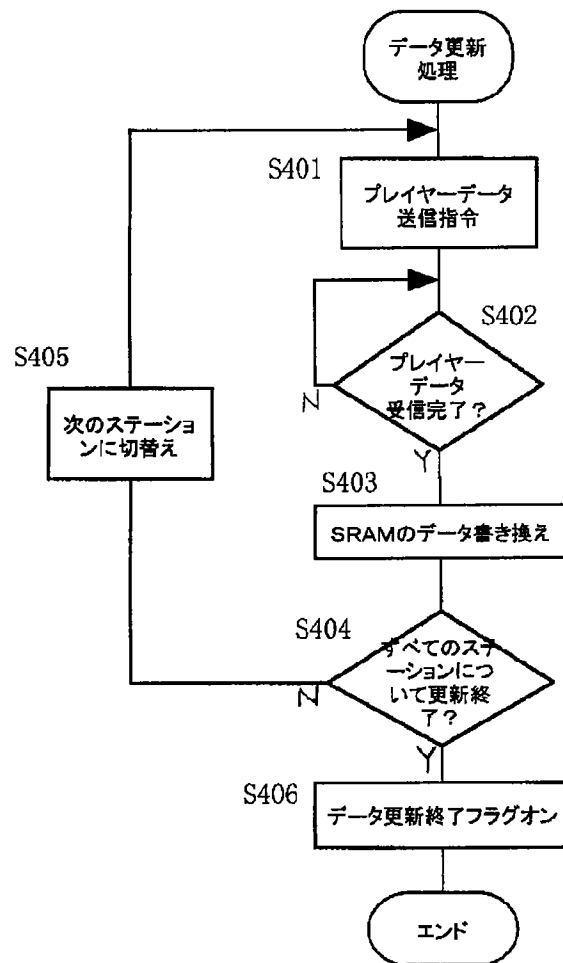
【図15】



【図16】



【図17】



【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
 【部門区分】第1部門第2区分
 【発行日】平成20年5月29日(2008.5.29)

【公開番号】特開2000-288239(P2000-288239A)
 【公開日】平成12年10月17日(2000.10.17)
 【出願番号】特願2000-7489(P2000-7489)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 9/00 (2006.01)
 A 6 3 F 9/14 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 9/00 5 1 2 B
 A 6 3 F 9/00 5 1 2 C
 A 6 3 F 9/14 A

【手続補正書】

【提出日】平成20年4月11日(2008.4.11)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】 プレイヤーの操作によって育成対象が育成され、その育成対象がゲーム上で競争を行い、前記競争において育成成果に応じた能力を発揮するゲーム機において、

中断されたゲームの状態や履歴を記憶する記憶手段と、
ゲームを進行させるゲーム進行手段と、
を備え、

前記ゲーム進行手段は、前記ゲームへのプレイヤーの参加の有無に関わらず前記競争が所定のスケジュールに即して継続的に開催されるように、前記ゲームを進行させ、

前記記憶手段は、中断されたゲームの状態や履歴をプレイヤーごとに記憶し、

前記ゲーム進行手段は、前記記憶手段にプレイヤーごとに記憶された前記ゲームの状態や履歴を用いて、そのプレイヤーの育成対象についてゲームの続きを継続的に進行させ、

前記ゲームの状態や履歴は、前記プレイヤーの操作によって育成される育成対象の育成成果を含み、

前記ゲーム進行手段は、前記プレイヤーの操作によって育成される育成対象のゲーム上の時間経過をプレイヤーごとに独立させて管理する、ことを特徴とするゲーム機。

【請求項2】 前記ゲームの状態や履歴にはプレイヤーが最後にゲームをプレイした時を特定する最終プレイ時情報が含まれ、

前記ゲーム進行手段は、前記最終プレイ時情報に基づいて、そのゲームの続きを継続的に進行させるとともに、育成対象のゲーム上の時間経過をプレイヤーごとに独立させて管理することを特徴とする請求項1に記載のゲーム機。

【請求項3】 着脱可能な記録媒体の情報を読み取る読取手段を備え、

前記記録媒体には個々の記録媒体を特定する特定情報が記録され、

前記記憶手段には、前記特定情報と対応付けて前記ゲームの状態や履歴が記憶され、

前記ゲーム進行手段は、前記読取手段によって読み取られた前記特定情報に対応付けられて前記記憶手段に記憶された前記ゲームの状態や履歴を用いて、そのゲームの続きを継続的に進行させるようにしたことを特徴とする請求項1又は2に記載のゲーム機。

【請求項4】 ゲームを進行させる共通のフィールドと、

前記共通のフィールドで進行されるゲームに関するプレイヤーの入力操作をそれぞれ受付ける1又は複数のステーションと、を備え、

前記育成対象は、前記共通のフィールドにおいてゲーム上の競争を行う、ことを特徴とする請求項3に記載のゲーム機。

【請求項5】 前記読取手段が前記ステーションごとに設けられていることを特徴とする請求項4に記載のメダルゲーム機。

【請求項6】 前記記憶手段は、前記ステーションごとに設けられることを特徴とする請求項5に記載のゲーム機。

【請求項7】 着脱可能な記録媒体の情報を読み取る読取手段を備え、
前記記憶手段は、前記中断されたゲームの状態や履歴を前記記録媒体に書込み、
前記ゲーム進行手段は、前記読取手段によって読み取られたゲームの状態や履歴を用いて、そのゲームの続きを継続的に進行させるようにしたことを特徴とする請求項1又は2に記載のゲーム機。

【請求項8】 前記ゲーム機は、前記ゲーム進行手段によるゲームの進行に応じた遊技価値を払い出す払い出し手段を備えるメダルゲーム機である、ことを特徴とする請求項1～7のいずれか1つに記載のゲーム機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

本発明は、ゲームの継続性を確保することができるゲーム機を提供することを目的とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

【課題を解決するための手段】 請求項1に記載の発明は、プレイヤーの操作によって育成対象が育成され、その育成対象がゲーム上で競争を行い、この競争において育成成果に応じた能力を発揮するゲーム機において、中断されたゲームの状態や履歴を記憶する記憶手段（105、106、207）と、ゲームを進行させるゲーム進行手段（101、201）と、を備え、ゲーム進行手段（101、201）は、ゲームへのプレイヤーの参加の有無に関わらず競争が所定のスケジュールに即して継続的に開催されるようにゲームを進行させ、記憶手段（105、106、207）は、中断されたゲームの状態や履歴をプレイヤーごとに記憶し、ゲーム進行手段（101、201）は、記憶手段（105、106、207）にプレイヤーごとに記憶されたゲームの状態や履歴を用いて、そのプレイヤーの育成対象についてゲームの続きを継続的に進行させ、ゲームの状態や履歴は、プレイヤーの操作によって育成される育成対象の育成成果を含み、ゲーム進行手段（101、201）は、プレイヤーの操作によって育成される育成対象のゲーム上の時間経過をプレイヤーごとに独立させて管理する、ことを特徴とする。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

この場合には、記憶手段（105、106、207）に記憶されたゲームの状態や履歴を

用いるとともに、ゲームの状態や履歴が、プレイヤーによってゲーム上で育成される育成対象の育成成果を含むようにしたので、育成ゲームの継続性を確保できる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

請求項1のゲーム機において、請求項2のように、ゲームの状態や履歴にはプレイヤーが最後にゲームをプレイした時を特定する最終プレイ時情報が含まれ、ゲーム進行手段は、最終プレイ時情報に基づいて、そのゲームの続きを継続的に進行させるとともに、育成対象のゲーム上の時間経過をプレイヤーごとに独立させて管理してもよい。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

請求項1又は2のゲーム機において、請求項3のように、着脱可能な記録媒体の情報を読み取る読取手段(208)を備え、記録媒体には個々の記録媒体を特定する特定情報が記録され、記憶手段(105、106、207)には、特定情報と対応付けてゲームの状態や履歴が記憶され、ゲーム進行手段(101、201)は、読取手段(208)によって読み取られた特定情報に対応付けられて記憶手段(105、106、207)に記憶されたゲームの状態や履歴を用いて、そのゲームの続きを継続的に進行させるようにしてもよい。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

この場合には、ゲームの状態や履歴を記憶手段(105、106、207)に記憶するので、記録媒体にゲームの状態や履歴を記録する必要がない。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

請求項3のゲーム機において、請求項4のように、ゲームを進行させる共通のフィールド

(2) と、共通のフィールド (2) で進行されるゲームに関するプレイヤーの入力操作をそれぞれ受付ける 1 又は複数のステーション (3) と、を備え、育成対象は、この共通のフィールドにおいてゲーム上の競争を行ってもよい。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

請求項 4 のゲーム機において、請求項 5 のように、読取手段 (2 0 9) がステーション (3) ごとに設けられていてもよい。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 0

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

請求項 7 に記載の発明は、プレイヤーの操作によって育成対象が育成され、その育成対象がゲーム上で競争を行い、この競争において育成成果に応じた能力を発揮するゲーム機において、着脱可能な記録媒体の情報を読み取る読取手段と、を備え、記憶手段は、中断されたゲームの状態や履歴をこの記録媒体に書込み、ゲーム進行手段は、読取手段によって読み取られたゲームの状態や履歴を用いて、そのゲームの続きを継続的に進行させるようにしたことを特徴とする。

【手続補正 25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0028】

請求項 1 ～ 7 のいずれか 1 項のゲーム機において、ゲーム機は、請求項 8 のように、ゲーム進行手段によるゲームの進行に応じた遊技価値を払い出す払い出し手段を備えるメダルゲーム機であってもよい。

【手続補正 26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0030

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0148

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0148】

【発明の効果】 請求項1に記載の発明によれば、記憶手段に記憶されたゲームの状態や履歴を用いるとともに、ゲームの状態や履歴が、プレイヤーによってゲーム上で育成される育成対象の育成成果を含むようにしたので、育成ゲームの継続性を確保できる。

【手続補正31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0149

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0149】

請求項7に記載の発明によれば、記録媒体に記憶されたゲームの状態や履歴を用いるようにしたので、ゲームの継続性を確保できる。

【手続補正32】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0150

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正33】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0151

【補正方法】削除

【補正の内容】